

Perancangan Board Game Heart Heroes sebagai Media Edukasi Empati Anak Usia 6-10 Tahun

Sharon Agustine Supriyadi¹, Tommy Andrea Gunawan², Assaidatul Husna³

Institut Teknologi Batam¹²³

Abstract

The development of educational media for children has become increasingly significant, in line with the growing social challenges they encounter in schools and daily interactions. One major concern is the lack of awareness among children in understanding empathy and recognizing the effects of both verbal and non-verbal bullying. Therefore, this design project focuses on creating an educational board game that serves as both a medium for play and learning, emphasizing empathy, moral courage, and kindness for children aged 6-10 years. The research methods employed include literature studies, interviews with children and parents, direct observation of social interactions, and game testing. The design process comprises several stages such as pre-production, concept development, visual design, prototyping, and playtesting. The final outcome, Heart Heroes, features four characters: Keiko, Bimo, Jerry, and Mimi, each representing different personality aspects. The game effectively fosters empathy, promotes positive interactions, and encourages children to realize that small acts of kindness create meaningful impacts.

Keyword: children, board game, empathy, educational media

Abstrak

Perkembangan media edukasi untuk anak usia dini semakin penting seiring dengan meningkatnya tantangan sosial yang dihadapi anak-anak di sekolah maupun dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu permasalahan utama adalah rendahnya kesadaran anak dalam memahami empati dan mengenali dampak dari perilaku bullying, baik secara verbal maupun non-verbal. Oleh karena itu, perancangan ini bertujuan menciptakan media edukasi berupa board game yang berfungsi sebagai sarana bermain sekaligus belajar, dengan fokus menumbuhkan empati, keberanian moral, dan kebaikan pada anak usia 6-10 tahun. Metode yang digunakan meliputi studi literatur, wawancara dengan anak-anak dan orang tua, observasi terhadap interaksi sosial anak, serta uji coba permainan. Proses perancangan mencakup tahap pra-produksi, pengembangan konsep, desain visual, pembuatan prototipe, dan pengujian. Hasil akhir berupa board game Heart Heroes dengan empat karakter utama, yaitu Keiko, Bimo, Jerry, dan Mimi, yang mendorong anak untuk berempati melalui permainan yang menyenangkan dan bermakna.

Kata Kunci: anak, board game, empati, media edukasi

Artikel History

Dikirim: 21 Oktober 2025

Revisi : 25 Mei 2026

Diterima: 25 Juni 2026



Corresponding author.

Alamat E-mail:

sharonagts18@gmail.com

This is an open-access article under the CC-BY-SA license



[10.33153/citrawira.v7i1.7756](https://doi.org/10.33153/citrawira.v7i1.7756)



<http://jurnal.isi-ska.ac.id/index.php/citrawira>



citrawira@isi-ska.ac.id

PENDAHULUAN

Perkembangan media edukasi untuk anak usia dini semakin penting seiring dengan meningkatnya tantangan sosial yang dihadapi anak-anak dalam kehidupan sehari-hari, baik di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah. Pada masa perkembangan sosial ini, anak-anak sedang belajar untuk berinteraksi, bekerja sama, dan memahami perasaan orang lain (Arda Tuncdemir, 2025). Namun, kurangnya pemahaman terhadap nilai empati dapat menyebabkan munculnya perilaku agresif yang berpotensi menimbulkan konflik antar teman sebaya. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan menyenangkan untuk membantu anak-anak memahami pentingnya empati sejak dini (Alotaibi, 2024).

Media edukasi dalam bentuk permainan, khususnya *board game*, memiliki potensi besar sebagai sarana belajar yang menyenangkan dan efektif (Assapun & Thummaphan, 2023). *Board game* tidak hanya menghibur, tetapi juga dapat menjadi alat pembelajaran yang menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, kerja sama, serta nilai moral. Melalui permainan, anak-anak dapat belajar mengenali perasaan diri sendiri dan orang lain, memahami akibat dari tindakan yang mereka lakukan, serta menumbuhkan kesadaran untuk berbuat baik kepada sesama. Berdasarkan hal tersebut, penelitian dan perancangan ini bertujuan untuk menciptakan sebuah *board game* edukatif yang berfokus pada pengembangan empati, keberanian moral, dan kebaikan pada anak usia 6–10 tahun.

Rumusan masalah yang menjadi dasar dalam penelitian ini adalah bagaimana merancang media edukasi berbentuk *board game* yang dapat menumbuhkan empati pada anak usia 6–10 tahun, serta bagaimana media tersebut mampu menjadi sarana pembelajaran yang efektif sekaligus menyenangkan. Perancangan ini diharapkan dapat menjawab kebutuhan akan media pembelajaran alternatif yang tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga pada pengembangan karakter dan nilai-nilai sosial.

Untuk mencapai tujuan tersebut, digunakan beberapa metode pengumpulan data guna memperoleh informasi yang relevan dan mendalam. Metode yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dan studi literatur. Observasi dilakukan dengan metode *non-participant observation* di lingkungan sekolah dasar dan taman bermain untuk melihat bagaimana anak-anak berinteraksi dengan teman sebaya serta mengidentifikasi perilaku yang mencerminkan empati maupun potensi *bullying*. Selain itu, studi literatur dilakukan dengan menelaah berbagai sumber seperti buku, jurnal, dan artikel yang berkaitan dengan empati, *bullying*, serta metode pembelajaran melalui permainan.

Setelah data terkumpul, analisis dilakukan menggunakan metode kualitatif dan analisis isi. Analisis kualitatif digunakan untuk menginterpretasikan hasil wawancara dan observasi, sedangkan analisis isi dilakukan terhadap dokumen dan literatur yang relevan guna memperkuat dasar teori penelitian. Melalui kedua analisis ini, penulis dapat memahami hubungan antara empati, perilaku sosial anak, dan efektivitas permainan edukatif sebagai media pembelajaran.

Tahapan perancangan board game mengikuti metode TEA CUP yang dikembangkan oleh Erik Armayuda, seorang desainer board game dan dosen DKV. Metode ini terdiri dari beberapa langkah, yaitu *Topic, Experience, Activity, Creative, Unboxing, Playtest, dan Publication* (Yuda & Deva, 2026). Tahap awal dimulai dengan menentukan topik utama, yaitu empati sebagai nilai edukatif yang ingin disampaikan. Selanjutnya, penulis merancang pengalaman bermain yang menyenangkan dengan memberikan sensasi menjadi pahlawan setiap kali pemain melakukan tindakan baik. Tahap aktivitas difokuskan pada penciptaan keseimbangan antara nilai edukasi dan hiburan. Pada tahap kreatif, ditentukan mekanisme permainan *roll and move* yang mendorong pemain untuk melempar dadu dan memindahkan token. Tahap *unboxing* berfokus pada aspek produksi, sementara tahap terakhir adalah *playtest* dan publikasi untuk menguji efektivitas dan daya tarik permainan pada target pengguna, yaitu anak-anak dan fasilitator (orang tua atau guru).

Hasil akhir dari penelitian dan perancangan ini adalah sebuah board game berjudul *Heart Heroes*, yang menghadirkan empat karakter utama bernama Keiko, Bimo, Jerry, dan Mimi. Masing-masing karakter mewakili kepribadian anak yang berbeda, sehingga anak-anak dapat belajar memahami perbedaan dan berempati terhadap orang lain. Melalui elemen permainan seperti *Heart Test Card, Spark of Kindness Card, Kindness Token, dan Kindness Pin*, anak-anak diajak untuk membuat keputusan yang mencerminkan empati dan kebaikan.

Secara lebih rinci, keempat karakter dalam *Heart Heroes* dirancang untuk merepresentasikan keragaman kepribadian anak yang umum dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Keiko digambarkan sebagai karakter yang penuh perhatian dan peka terhadap perasaan orang lain, merepresentasikan anak dengan kecenderungan empati afektif yang tinggi. Bimo digambarkan sebagai karakter yang aktif dan suka bertindak cepat, namun terkadang kurang mempertimbangkan dampak tindakannya terhadap teman, sehingga menjadi representasi anak yang sedang belajar mengendalikan impulsivitas sosial. Jerry digambarkan sebagai karakter pendiam yang cenderung mengamati situasi sebelum bertindak, mewakili anak dengan gaya empati reflektif. Adapun Mimi digambarkan sebagai

karakter ceria yang senang membangun hubungan pertemanan baru, merepresentasikan anak dengan kecenderungan empati sosial yang berorientasi pada relasi kelompok. Keragaman karakter ini memungkinkan anak yang memainkan peran tertentu untuk mengenali pola pikirnya sendiri, sekaligus belajar memahami sudut pandang teman bermain yang memerankan karakter berbeda.

PEMBAHASAN

Empati sebagai Fondasi Pengembangan Sosial Anak

Empati merupakan kemampuan untuk memahami dan merasakan perasaan orang lain, serta menjadi dasar dalam pembentukan perilaku prososial pada anak (Nancy & Strayer, 1990). Temuan ini juga sejalan dengan kajian yang lebih mutakhir, yang menegaskan bahwa empati tetap menjadi prediktor kuat perilaku prososial anak pada konteks pendidikan masa kini.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa anak-anak usia 6–10 tahun mulai mampu mengenali emosi orang lain, meskipun belum sepenuhnya memahami konsekuensi sosial dari tindakannya. Moses (10 tahun), misalnya, memperlihatkan reaksi empatik ketika membela temannya dari ejekan teman sebaya. Hal ini sesuai dengan teori perkembangan empati menurut Hoffman (Hoffman, 2000), yang menyatakan bahwa pada usia sekolah dasar, anak mulai mengembangkan empati berbasis perspektif yaitu kemampuan menempatkan diri pada posisi orang lain.

Namun, hasil wawancara dengan Chelsea (8 tahun) menunjukkan bahwa sebagian anak masih menganggap konflik verbal sebagai hal yang lumrah dalam interaksi sosial. Fenomena ini memperkuat pandangan Goleman (2000) bahwa kurangnya kesadaran emosional dapat menyebabkan anak gagal mengenali perilaku menyakiti orang lain sebagai bentuk perundungan. Oleh karena itu, diperlukan media edukatif yang dapat membantu anak mengidentifikasi perasaan dan memahami dampak dari tindakannya terhadap orang lain secara menyenangkan dan kontekstual.

Perbandingan antara kasus Moses dan Chelsea ini memperlihatkan bahwa kemampuan empati anak usia sekolah dasar tidak berkembang secara seragam, melainkan berada pada sebuah kontinum yang dipengaruhi oleh pengalaman sosial, pola asuh, dan lingkungan masing-masing anak. Variasi ini menjadi salah satu argumen penting yang mendasari kebutuhan media edukasi yang fleksibel seperti board game, karena permainan memungkinkan anak dengan tingkat kematangan empati yang berbeda untuk tetap berpartisipasi secara aktif tanpa merasa dihakimi atau dibandingkan secara langsung dengan teman sebayanya. Peran fasilitator dewasa, baik orang tua maupun guru, menjadi krusial

pada titik ini untuk membantu menjembatani pemahaman anak yang masih berada pada tahap awal empati berbasis perspektif menuju pemahaman yang lebih reflektif, melalui pertanyaan-pertanyaan pemandu setelah sesi bermain berlangsung.

Board Game sebagai Media Edukatif Interaktif

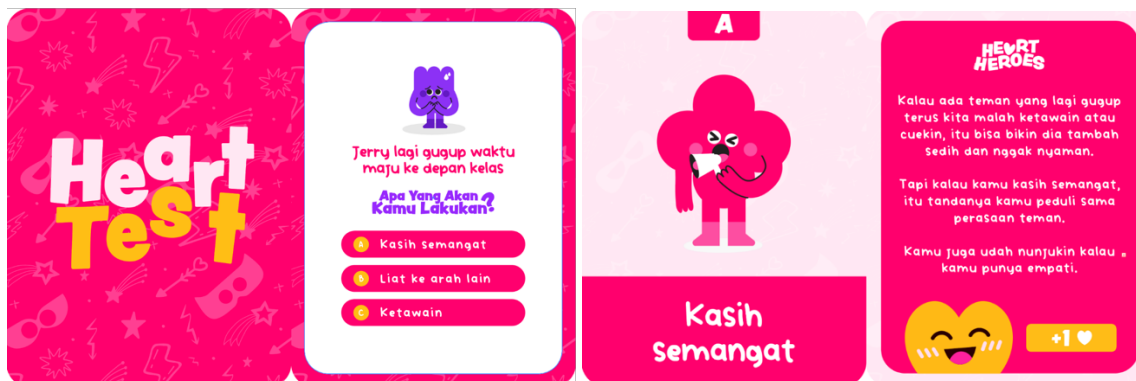
Berdasarkan hasil studi literatur, board game memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran interaktif untuk menanamkan nilai empati. Pemilihan board game sebagai media edukasi didasarkan pada keunggulannya dalam menggabungkan unsur bermain dan belajar. Menurut Tahirah et al., (2025) board game merupakan media yang efektif untuk meningkatkan empati dan kemampuan berpikir kritis pada anak karena menghadirkan interaksi sosial yang nyata dan mendorong pengambilan keputusan berdasarkan situasi emosional.

Syva Lestiyani Dewi (2022) juga menemukan bahwa permainan edukatif dapat mengembangkan keterampilan sosial dan emosional anak secara signifikan. Aktivitas bermain bersama dalam board game menciptakan ruang aman bagi anak untuk belajar memahami perasaan orang lain, merespons emosi teman, dan mengasah kemampuan bekerja sama. Dengan demikian, board game tidak hanya bersifat rekreatif, tetapi juga berfungsi sebagai sarana pembentukan karakter dan moral anak.

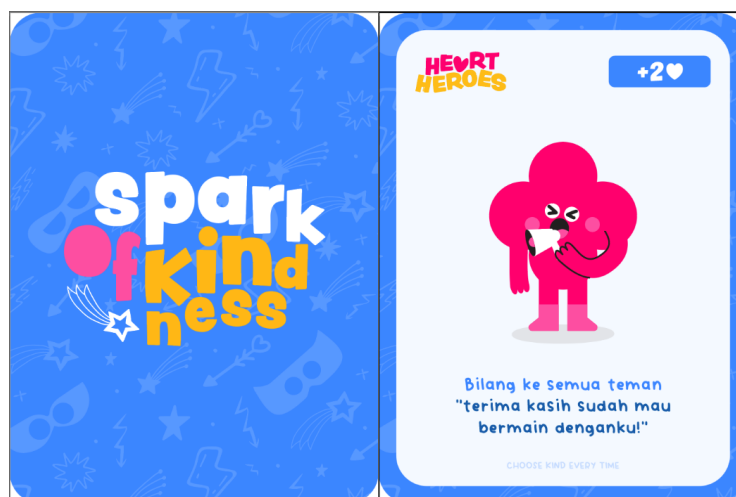
Temuan-temuan tersebut sejalan dengan prinsip game-based learning, yaitu pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan elemen permainan—seperti aturan, tantangan, umpan balik, dan ganjaran—untuk mendorong keterlibatan aktif dan motivasi intrinsik peserta didik (Anastasiadis et al., 2018). Dalam konteks Heart Heroes, elemen tantangan moral yang disajikan melalui Heart Test Card memaksa pemain untuk mengambil keputusan dalam situasi sosial yang disimulasikan, sehingga anak tidak hanya menerima nilai empati secara pasif melalui penjelasan verbal, tetapi mempraktikkannya secara aktif melalui pengambilan keputusan berulang di sepanjang permainan (Alotaibi, 2024). Mekanisme umpan balik berupa Kindness Token dan Kindness Pin turut memperkuat pembelajaran melalui penguatan positif (*positive reinforcement*), di mana tindakan baik yang dipilih pemain segera diberi apresiasi dalam bentuk yang dapat dilihat dan dikumpulkan, sehingga membentuk asosiasi positif antara perilaku berempati dengan rasa pencapaian dalam permainan (Rachman et al., 2024).

Pada perancangan Heart Heroes, elemen permainan seperti Heart Test Cards, Spark of Kindness Cards, Kindness Tokens, dan Kindness Pin dirancang untuk mendorong anak mengambil keputusan moral dan mengekspresikan empati dalam konteks bermain. Dengan

demikian, permainan tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai alat edukatif yang melatih keterampilan sosial anak.



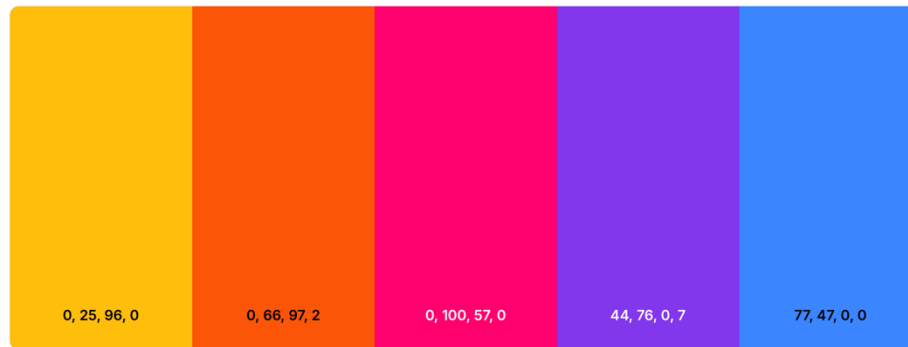
Gambar 1. Heart Test Card



Gambar 2. Spark of Kindness Card

Konsep Visual

Dalam perancangan media edukasi *Heart Heroes*, pemilihan warna tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetika, tetapi juga memiliki makna psikologis yang mendukung tujuan edukatif dari permainan ini. Warna yang cerah dan kontras dipilih untuk menarik perhatian anak-anak usia 6–10 tahun serta menciptakan suasana yang menyenangkan, positif, dan ramah secara visual.



Gambar 3. *Palette* Warna

Tidak hanya palette warna, penggunaan tipografi juga menjadi elemen penting dalam desain komunikasi visual yang berfungsi tidak hanya sebagai media penyampai informasi, tetapi juga sebagai pembentuk karakter visual, emosi, serta atmosfer permainan. Terdapat tiga jenis tipografi yang digunakan yaitu PeachyKeenJF merupakan jenis huruf dekoratif yang terinspirasi dari gaya kartun klasik, dengan bentuk huruf besar, bulat, dan ekspresif. Karakteristik tersebut menciptakan kesan ceria dan ramah yang sesuai dengan dunia anak-anak. Penelitian oleh Safitri dan Nuraini (2019) menunjukkan bahwa penggunaan font dekoratif dapat meningkatkan minat baca serta keterlibatan anak dalam aktivitas visual seperti permainan edukatif. Kemudian Vividly Regular adalah jenis huruf display yang memiliki bentuk tegas, bold, dan playful. Font ini digunakan untuk menonjolkan elemen judul dan instruksi penting dalam permainan karena tampilannya yang ekspresif dan energik. Dan yang terakhir adalah Quicksand yang merupakan jenis huruf sans-serif geometris yang dirancang oleh Andrew Paglinawan dan dikembangkan lebih lanjut oleh Thomas Jockin. Font ini memiliki bentuk membulat, ringan, dan mudah dibaca. Prasetyo (2020) dalam jurnal *Desain Edukatif Anak Usia Dini* menegaskan bahwa tipografi sans-serif dengan bentuk bulat sangat direkomendasikan untuk media edukasi anak karena meningkatkan keterbacaan tanpa mengalihkan perhatian visual.

Jika ditinjau dari perspektif teori desain komunikasi visual, pemilihan warna, tipografi, dan karakter pada Heart Heroes tidak berdiri sendiri sebagai elemen estetis, melainkan saling berelasi dalam membentuk satu kesatuan bahasa visual yang konsisten dengan prinsip kesederhanaan visual (*visual simplicity*) yang direkomendasikan untuk media anak. Warna-warna cerah dan kontras berfungsi sebagai penanda emosi (*mood signaling*) yang membantu anak mengasosiasikan situasi tertentu dalam permainan—misalnya warna hangat untuk tindakan kebaikan dan warna dingin untuk situasi konflik—sehingga literasi visual ini secara tidak langsung melatih anak mengenali dan menamai emosi,

yang merupakan komponen dasar dari kompetensi empati itu sendiri. Demikian pula, penggunaan tiga jenis tipografi yang berbeda fungsi (dekoratif untuk elemen naratif, display untuk instruksi, dan sans-serif untuk teks fungsional) mencerminkan penerapan hierarki visual (visual hierarchy) yang membantu anak usia 6–10 tahun, yang umumnya belum memiliki kemampuan literasi penuh, untuk tetap dapat menavigasi alur permainan secara mandiri. Dengan demikian, pilihan-pilihan visual dalam Heart Heroes dapat dipandang sebagai strategi desain yang secara sengaja diarahkan untuk mendukung tujuan edukatif permainan, bukan semata-mata pertimbangan estetika.

Implikasi Penelitian

Secara teoretis, penelitian dan perancangan ini memperkuat posisi board game sebagai media intervensi sosial-emosional yang relevan untuk diteliti lebih lanjut dalam kajian desain komunikasi visual, khususnya pada irisan antara desain permainan (game design) dan pendidikan karakter anak. Penerapan metode TEA CUP pada studi kasus tema empati turut memperkaya literatur metode perancangan board game edukatif di Indonesia, yang selama ini lebih banyak membahas board game dari sisi mekanik permainan (game mechanics) dibandingkan muatan nilai sosial-emosional yang disampaikan.

Secara praktis, temuan ini dapat menjadi acuan bagi guru, orang tua, maupun praktisi desain yang ingin mengembangkan media serupa, terutama dalam hal pemilihan mekanisme permainan yang sederhana (roll and move) agar mudah dipahami anak usia sekolah dasar, serta pentingnya melibatkan fasilitator dewasa sebagai jembatan refleksi nilai selama proses bermain berlangsung. Dengan kata lain, efektivitas Heart Heroes tidak hanya bergantung pada kualitas desain visual dan mekanik permainannya semata, tetapi juga pada peran aktif fasilitator dalam memandu diskusi setelah sesi bermain.

Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu disampaikan secara terbuka. Pertama, data wawancara dan observasi yang menjadi dasar analisis empati anak dikumpulkan dari jumlah partisipan yang terbatas, sehingga temuan belum dapat digeneralisasikan untuk populasi anak Indonesia secara luas. Kedua, evaluasi efektivitas permainan dalam penelitian ini masih bersifat deskriptif-kualitatif dan belum menggunakan instrumen pengukuran empati yang baku serta desain eksperimen dengan kelompok kontrol, sehingga belum dapat dipastikan secara kuantitatif seberapa besar peningkatan pemahaman empati anak setelah bermain dibandingkan sebelum bermain. Ketiga, uji coba dilakukan dalam rentang waktu yang relatif singkat, sehingga belum dapat menggambarkan dampak

jangka panjang dari penggunaan board game ini terhadap perilaku prososial anak sehari-hari di luar konteks permainan. Keterbatasan-keterbatasan ini menjadi peluang sekaligus arah bagi penelitian lanjutan sebagaimana disampaikan pada bagian kesimpulan

KESIMPULAN

Perancangan media edukasi Heart Heroes sebagai board game untuk menumbuhkan rasa empati pada anak usia 6-10 tahun telah berhasil menjawab permasalahan utama penelitian, yaitu bagaimana menciptakan media pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan efektif dalam menanamkan nilai empati sejak usia dini.

Hasil uji coba menunjukkan bahwa Heart Heroes berhasil menggabungkan aspek edukatif dan interaktif secara seimbang, sekaligus mendorong keterlibatan aktif orang tua atau guru sebagai fasilitator selama proses bermain, sehingga permainan ini berfungsi pula sebagai sarana komunikasi keluarga yang memperkuat pembelajaran sosial-emosional anak.

Pemutakhiran utama penelitian ini terletak pada penerapan metode perancangan TEA CUP dalam konteks media edukatif berbasis empati untuk anak usia 6-10 tahun, yang membuktikan bahwa pendekatan perancangan terstruktur dan berpusat pada pengalaman pengguna dapat menghasilkan media pembelajaran yang efektif dan relevan. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan dilakukan pengujian efektivitas Heart Heroes dengan desain eksperimen (pretest-posttest) pada kelompok sampel yang lebih besar, serta perluasan rentang usia atau konteks budaya target pengguna untuk menguji generalisasi temuan.

Secara keseluruhan, Heart Heroes membuktikan bahwa board game dapat menjadi medium edukasi yang tidak hanya mengajarkan nilai moral seperti empati, tetapi juga memperkuat hubungan sosial, komunikasi, serta kolaborasi dalam lingkungan keluarga dan pendidikan dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Alotaibi, M. S. (2024). Game-based learning in early childhood education: a systematic review and meta-analysis. *Frontiers in Psychology, 15*, 1307881. <https://doi.org/10.3389/FPSYG.2024.1307881/TEXT>
- Anastasiadis, T., Lampropoulos, G., Siakas, K., Staff, T., & Student, M. (2018). Digital Game-based Learning and Serious Games in Education. *International Journal of Advances in*

Scientific Research and Engineering (IJASRE), ISSN:2454-8006, DOI: 10.31695/IJASRE, 4(12), 139–144. <https://doi.org/10.31695/IJASRE.2018.33016>

Arda Tuncdemir, T. B. (2025). Integrating Social-Emotional Learning Through Play: Perspectives From Early Childhood Educators. *Journal of Research in Childhood Education*. <https://doi.org/10.1080/02568543.2025.2567504>

Assapun, S., & Thummaphan, P. (2023). Assessing the Effectiveness of Board Game-based Learning for Enhancing Problem-Solving Competency of Lower Secondary Students. *International Journal of Instruction*, 16(2), 511–532. <https://doi.org/10.29333/iji.2023.16228a>

Dewi, S. L. (2022). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Permainan pada Pendidikan dan Perkembangan Anak Usia Dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 5(2), 313–319. <https://doi.org/10.31004/AULAD.V5I2.346>

Hoffman, M. L. (2000). Empathy and Moral Development: Implications for Caring and Justice. *Empathy and Moral Development*. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511805851>

Nancy, E., & Strayer, J. (1990). Empathy and Its Development. In N. Eisenberg & J. Strayer (Eds.), *La empatía y su desarrollo*. Desclée de Brouwer. https://books.google.com/books/about/Empathy_and_Its_Development.html?hl=id&id=PVQ4AAAAIAAJ

Rachman, A., Kurniawan, R. A., Muslihah, I., & Maharani, A. I. (2024). Menghidupkan Kembali Legenda Jaka Tarub Animasi 2 Dimensi dengan Augmented Reality. *ArtComm : Jurnal Komunikasi Dan Desain*, 7(2), 149–160. <https://doi.org/10.37278/ARTCOMM.V7I2.867>

Tahirah, I., Herlina, H., Syamsuardi, S., Hajerah, H., & Herman, H. (2025). Pengembangan Board Game pada P5 Bernalar Kritis dalam Kurikulum di Taman Kanak-Kanak. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 780–792. <https://doi.org/10.37985/MURHUM.V6I1.1340>

Yuda, E. A., & Deva, R. P. (2026). TEA CUP Design Method for Designing Educational Board Games Systematically. *GESTALT : JURNAL DESAIN KOMUNIKASI VISUAL*, 8(1), 1–16. <https://doi.org/10.33005/GESTALT.V8I1.591>